

# Bab I

## Pendahuluan

### I.1. Latar Belakang

#### I.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek

Dewasa ini dunia telah memasuki era ekonomi gelombang ketiga (Era Globalisasi), yaitu perubahan dari era industri ke era informasi. Ditandai dengan adanya revolusi di bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga manusia semakin mampu mengatasi dimensi jarak dan waktu dalam kehidupannya. Salah satu bentuk teknologi ini adalah teknologi komputer yang bersifat universal dalam arti bisa berhubungan dengan berbagai bidang ilmu pengetahuan dan berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung tapi sudah lebih ke arah kebutuhan.

Revolusi teknologi komputer membawa perubahan paradigma dalam berbagai bidang, baik sektor bisnis maupun sektor publik. Untuk itu diperlukan kesiapan dari sumber daya manusia dengan mengupayakan adanya perubahan paradigma lama (pola pikir, sikap, perilaku, kebiasaan, pengetahuan, ketrampilan dan kompetensi) ke paradigma baru yang lebih diarahkan pada penguasaan teknologi. Potensi inilah yang perlu dikembangkan dengan menyediakan sarana dan prasarana sesuai dengan bidang yang bersangkutan. Karena keberhasilan implementasi teknologi informasi (TI) khususnya teknologi komputer akan

tercipta bila terwujud keselarasan antara komponen-komponen utama yaitu *hardware, software* dan *brainware*.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah daerah otonomi setingkat propinsi dengan jumlah penduduk pada tahun 2000 sebesar 3.102.500 jiwa (lamp. tabel 1), jumlah penduduk terbanyak berada dalam usia di atas 15 tahun (lamp. tabel 2). Deskripsi wilayah Yogya ditinjau dari struktur dan profilnya yang unik berpotensi sangat besar sebagai pasar *interactive multimedia*, besarnya populasi pelajar dan mahasiswa yang menuntut ilmu di kota ini menyebabkan struktur dan daya apresiasi masyarakat terhadap teknologi baru relatif lebih baik dibandingkan kota lain sekitarnya.

Hal ini didukung dengan gagasan dari Gubernur DIY, Sri Sultan Hamengkubuwono X untuk menjadikan Jogja sebagai sebuah *Cyber Province*. Tujuan dari gagasan ini agar semua wilayah di Propinsi DIY khususnya pusat-pusat kegiatan terhubung dengan jaringan teknologi dan informasi sehingga setiap penduduk mudah memperoleh akses informasi dan komunikasi dari berbagai belahan dunia yang mereka kehendaki. Masyarakat menjadi mudah memperoleh informasi dari berbagai tempat, dapat berinteraksi secara langsung dengan sumber informasi, bahkan dapat bertransaksi melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi antara kedua belah pihak. Dalam beberapa contoh model semacam *Cyber Province* di negara lain salah satu dampak positif ternyata dapat meningkatkan pendapatan negara mereka. Beberapa kendala yang dihadapi dalam mewujudkan Jogja *Cyber Province* adalah dari segi prasarana yang belum merata, disamping masih banyak sumber daya manusia yang masih buta teknologi

informasi dan komunikasi. Langkah yang perlu disiapkan oleh masyarakat adalah meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan media maya (*Cyber Media*).<sup>1</sup>

Sedikit penggambaran mengenai kondisi umum perkembangan dunia teknologi komputer di Yogyakarta dapat ditunjukkan dengan beragamnya jenis layanan yang ditawarkan yang diantaranya adalah distributor dan dealer komputer, layanan perakitan jasa komputer dan servis pemeliharaan, lembaga pendidikan komputer, desain grafis dan animasi, *web service*, penyewaan akses internet, *internet service provider*, dan lain sebagainya dengan jumlah yang cukup besar dan pertambahan yang signifikan. Pada tahun 1998 terdapat 107 pengusaha komputer di Yogyakarta, tahun 2000 jumlahnya bertambah menjadi 200 toko cukup besar dan 150 toko kecil. Pada tahun 2000 juga tercatat sebanyak 20 Universitas dan 61 Perguruan Tinggi di Yogyakarta memanfaatkan layanan akses internet. Bahkan Asosiasi Pengusaha Komputer Yogyakarta (Apkomta) berani meyodorkan angka omset penjualan unit komputer dan periperalnya  $\pm$  1000 unit per bulan.<sup>2</sup>

Untuk perkembangan bisnis warung internet di Yogyakarta dimulai pada tahun 1999, dengan prosentase komposisi penyebaran sebesar 15% yang menduduki peringkat ke 3 terbesar di Indonesia (lamp. gambar 1). Dengan jumlah yang terus bertambah, diperkirakan hingga saat ini  $\pm$  150 warnet beroperasi di wilayah Yogyakarta dengan alasan profit di Yogya lebih prospektif.<sup>3</sup> Maraknya

---

<sup>1</sup> Tabloid Info-PC, Tabloid Mall Edisi Khusus Yogyakarta 2003

<sup>2</sup> Ketua Asosiasi Pengusaha Komputer Yogyakarta (Apkomta), Harian Kedaulatan Rakyat, 15 April 2000

<sup>3</sup> Yogya Family Code, <http://familycode.atspace.com/ip.htm>

bisnis warnet di Yogyakarta merupakan indikasi semakin mendesakny kebutuhan masyarakat Yogya akan informasi yang bersifat aktual dan global, dan menunjukkan pangsa pasar yang masih besar (lamp. gambar 2). Dengan estimasi pengguna internet berdasarkan pendidikan didominasi oleh pelajar dan mahasiswa (lamp. gambar 3 dan 4).

Dapat diakui bahwa tersedianya fasilitas teknologi komputer dan layanan sejenis yang terus berkembang di Yogyakarta memang memperlihatkan grafik yang cukup menggembirakan. Namun bila dilihat secara umum pelaku bisnis dan jasa komputer di Yogyakarta menjalankan kegiatan terbesar di toko pribadi atau menyewa retail di pusat perbelanjaan. Sebagian bahkan tidak memiliki tempat usaha sehingga rumah dipakai untuk usaha dan menyimpan stock barang. Melihat kondisi ini dampak bagi pengusaha yang nyata adalah keterbatasan dalam luasan pemasaran karena tidak adanya perwadahan fasilitas penjualan sehingga sulit menjangkau konsumen potensial. Fasilitas yang ada sebagian besar hanya melayani kebutuhan parsial saja, belum tersedianya fasilitas yang melayani berbagai macam kebutuhan dan jasa teknologi komputer dalam satu tempat. Fasilitas dengan beragam fungsi yang terintegrasi menjadi satu memiliki banyak keuntungan dalam hal efisiensi, efektifitas dan sesuai dengan kecenderungan konsumen untuk ingin mendapatkan kemudahan memperoleh apa yang dibutuhkan dalam satu tempat saja. Dalam hal ini contoh yang konkrit adalah konsep *mall*.

Kehadiran Pusat Informasi dan Layanan Teknologi Komputer atas dasar pertimbangan bahwa Informasi dan Teknologi bukan lagi hanya sebagai komunikasi tetapi sudah menjadi sebuah komoditas. Bahkan tidak menutup

kemungkinan di masa depan media IT ini mampu menimbulkan suatu pola ketergantungan, menjadi sebuah komoditas yang benar-benar dibutuhkan. Dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada dan belum tersedianya wadah yang menyediakan fasilitas yang terintegrasi menjadi satu maka Pusat Informasi dan Layanan Teknologi Komputer dapat menjadi salah satu pelengkap usaha pemenuhan kebutuhan informasi dan teknologi komputer.

Pengertian dasar secara singkat mengenai Pusat Informasi dan Layanan Teknologi Komputer adalah bangunan yang bersifat komersial dengan aktivitas utama pelayanan jasa dan penyediaan peralatan elektronik yang berhubungan dengan komputer. Menjadi tempat interaksi, sosialisasi serta sumber pengetahuan dan wawasan yang dapat dimanfaatkan oleh semua lapisan masyarakat, yang direncanakan beroperasi setiap hari mulai pukul 08.00 sampai 16.00 WIB.

### **I.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Bangunan, biar benda mati namun tidak berarti tak “berjiwa”. Merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan, oleh nafsu dan cita-citanya. Oleh karena itu ada dua lingkungan masalah yang perlu diperhatikan, yaitu guna dan citra. Guna menunjuk pada kata keuntungan, pemanfaatan, dan pelayanan yang dapat diperoleh. Citra menunjuk pada suatu gambaran (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang dimana berposisi tidak jauh sekali dari guna, tetapi lebih bertingkat

spirituil. Sehingga bentuk dan fungsi, keindahan dan kegunaan bersatu dalam satu wujud yang efektif maupun ekspresif.<sup>4</sup>

Berkaitan dengan tema yang ingin diwadahi, yaitu informasi dan teknologi komputer dengan perkembangannya yang sangat dinamis, untuk memberikan adanya suatu identitas pada bangunan dan sesuatu yang baru pada pengolahan ruang luar dan dalam, komposisi bangunan memperhatikan perancangan fasad bangunan yang mampu mencerminkan kemajuan aspek teknologi komputer yang komunikatif dan menarik dengan mengacu pada konteks kekinian. Sehingga karakteristik bangunan lebih ditekankan dan diarahkan pada bentuk tampilan bangunan dengan pendekatan pada tampilan baru, bukan melalui pendekatan tradisional atau konvensional.

Pendekatan tampilan baru yang dilakukan lebih mengarah pada karakteristik kebebasan kreatif dan *transendens* dalam arti tidak mengarah pada aspek fungsional saja. Yang kemudian diterjemahkan melalui analogi komponen komputer yang dianggap mampu mencerminkan kesesuaian tema yang ingin diangkat.

Keberadaan Pusat Informasi Dan Teknologi Komputer di Yogyakarta merupakan pelengkap salah satu fasilitas di kota Yogyakarta yang memberi pelayanan di bidang sosial, edukasi, informasi dan komunikasi. Aktivitas komersial yang lebih banyak bersifat publik di dalamnya didukung dengan sirkulasi dan pola penempatan ruang, sehingga diharapkan bangunan dapat

---

<sup>4</sup> Dipl. Ing. Mangunwijaya, Percetakan PT Gramedia, Jakarta, *Wastu Citra*, 1988, hal 25

berfungsi secara maksimal sebagai sentra informasi teknologi, pelayanan jasa, perdagangan dan promosi produk komputer di Yogyakarta.

## **I.2. Rumusan Permasalahan**

Wujud rancangan bangunan Pusat Informasi dan Layanan Teknologi Komputer yang mampu mencerminkan kemajuan aspek teknologi komputer yang komunikatif dengan gaya kontemporer melalui pendekatan analogi bentuk *mouse* komputer pada eksterior bangunan.

## **I.3. Tujuan Dan Sasaran**

### **I.3.1. Tujuan**

Mendapatkan landasan konseptual perancangan Pusat Informasi Dan Teknologi Komputer yang memiliki fungsi sebagai identitas perkembangan teknologi komputer untuk mendukung kebutuhan akan hausnya informasi mengenai perkembangan teknologi komputer serta mendapatkan gambaran tentang apa saja yang dapat diintegrasikan.

### **I.3.2. Sasaran**

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan Pusat Informasi Dan Teknologi Komputer di Yogyakarta adalah mendapatkan suasana yang berbeda baik untuk citra visual ruang luar dan dalam begitu pula faktor-faktor pembentuk wujud bangunan sebagai dasar identitas bangunan dalam suatu komposisi arsitektural.

#### **I.4. Lingkup Dan Batasan Pembahasan**

Batasan dalam pembahasan berada dalam lingkup disiplin arsitektur dan hal-hal yang berkaitan dengan proyek yang diusulkan. Apabila ditemukan adanya disiplin di luar lingkup arsitektur maka akan dibahas sesuai dengan asumsi, studi perbandingan, serta pendekatan melalui standarisasi berdasarkan logika.

#### **I.5. Metode Pembahasan**

##### **I.5.1. Tahapan Pengungkapan Masalah dan Data**

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan Pusat Informasi dan Layanan Teknologi Komputer yang mencakup bidang komputer pada khususnya.

2. Studi literatur, mengenai perkembangan teknologi komputer dan kajian teori mengenai pendekatan arsitektural.

Meliputi studi mengenai teori mengenai perkembangan teknologi komputer, studi kasus tentang bangunan lain sebagai pembanding, identifikasi kelompok pengguna sistem informasi, karakter dan kebutuhan ruang, dan kajian teori mengenai pendekatan perancangan.

3. Observasi lapangan terhadap site terpilih

Meliputi survey lapangan terhadap kondisi site terpilih, pengumpulan data dan batasan-batasan site.



### **I.5.2. Tahapan Analisis dan Sintesis**

Mencari titik temu antara permasalahan dengan data melalui pendekatan :

- a) Karakter kegiatan (integrasi fungsi dan karakter kegiatan, pelaku, sarana dan prasarana, serta aktivitas yang dilakukan).
- b) Karakter fisik bangunan (citra visual, tata ruang luar dan dalam, serta lingkungan).

### **I.6. Sistematika Penulisan**

#### **Bab I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang eksistensi proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, metode pembahasan, lingkup dan batasan pembahasan, tahapan analisis dan sintesis, dan sistematika penulisan.

#### **Bab II : Kajian Teoritik Pusat Informasi Dan Layanan Teknologi Komputer**

Berisi tentang pengertian Pusat Informasi Dan Layanan Teknologi Komputer, fungsi, tujuan dan manfaat, sejarah dan perkembangan teknologi komputer, indikator teknologi informasi dan komunikasi, industri teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan teknologi internet, kondisi perkembangan dunia teknologi komputer di Yogyakarta.

#### **Bab III : Spesifikasi Proyek**

Deskripsi wilayah kota Yogyakarta dan sekitarnya, letak geografis dan iklim, sosial budaya kota Yogyakarta, tinjauan kota Yogyakarta, identifikasi kegiatan dan karakteristik kegiatan, identifikasi pengguna/pelaku kegiatan, identifikasi

karakteristik kegiatan, kebutuhan dan pengelompokan ruang, studi kebutuhan dan perhitungan besaran ruang, sirkulasi dan hubungan antar ruang, analisis lokasi, kriteria pemilihan lokasi, rencana pengembangan kawasan Wonocatur dan potensi, lokasi terpilih, analisis site.

#### **Bab IV : Analisis Analogi Bentuk Mouse Komputer Pada Bentuk Dan Tampilan Bangunan Sebagai Perwujudan Arsitektural**

Berisi mengenai rumusan permasalahan, kajian teori tampilan bangunan, kajian teori tentang tampilan bangunan, kajian teori pendekatan arsitektural, kajian teori analogi bangunan, kajian teori arsitektur kontemporer, konstelasi perkembangan arsitektur kontemporer, prinsip dan karakteristik arsitektur kontemporer, studi preseden, analisis karakter komponen komputer, analisis karakter mouse komputer, analisis hubungan karakter teknologi komputer dengan elemen arsitektural, teknologi komputer, mouse komputer, analisis pendekatan perancangan arsitektur kontemporer, analisis pendekatan arsitektural, konsep pemecahan permasalahan, konsep perancangan bentuk, konsep penekanan desain, ide perancangan.

**Bab V : Konsep Perencanaan Dan Perancangan Pusat Informasi Dan  
Layanan Teknologi Komputer Di Yogyakarta**

Berisi tentang analisis, tata massa dan ruang, gubahan ruang dalam, struktur bangunan, utilitas bangunan, konsep perencanaan dan perancangan, konsep pemilihan lokasi dan site, konsep program kegiatan pusat informasi dan layanan teknologi komputer, konsep kebutuhan dan besaran ruang, konsep perancangan bentuk dan tampilan bangunan, pendekatan arsitektural, konsep penekanan desain, konsep tata massa dan ruang, konsep gubahan ruang dalam, konsep struktur bangunan dan konsep utilitas bangunan.